


BARATO
R\$ 1,90

Ranma 1/2


e
escala

Nº 3
Especial

Anime

POKEMON!!

Pegue o seu!!!

**Acerte
Aqui!**

POSTAIS

 **SEBO**
2,50
Literário

**A loucura só
vai começar!**

Anime-DO Especial - nº 03 - R\$1,90



7897763 190023 >



Editora Escala Ltda.

Rua Zanzibar, 711

São Paulo - SP CEP: 02512-010

Tel: (011) 266-3166 - Fax: (011) 857-9543

Endereço para correspondência

Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970

E-mail: escala@model.com.br

Site: www.escala.com.br

Atendimento: atendimento@escala.com.br

Filial: a ANER

Editor

Hercílio de Lourenzi

Gerente de Produção

Nelson Luis Festa

Gerente de Serviços

Jamir de Almeida

Gerente de Circulação

Zidete da Silva

Atendimento ao Leitor

Alessandra de Campos Jorge

Camila Freitas, Andreia da Silva

Assistentes Administrativas

Antônio Corrêa, Vera Lúcia de Moraes,

Luiz Eduardo S. Marcelino

Consultor Editorial

Alex Magno, André Lima, Carlos Gonçalves,

Carlos Mann, Celso Madeira, César Nemitz,

Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka,

Franco de Rosa, Ivan Battesini, Márcio

Fleischman, Marques Rabelo, Moacir Torres, Otto

Schmidt Jr., Paulo Fernandes, Paulo Paiva,

Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio

Fotógrafo: NDR

Impressão e Acabamento

C.L. Artes Gráficas - (011) 7896.6544

Distribuidor exclusivo para Brancos de todo o Brasil

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A - Rua Teodoro

da Silva, 907 - Grajaú - CEP: 20563-900 Rio de

Janeiro - RJ - tel: (021) 575.7766

Projeto e realização



Estúdio Open Graphica

(011) 825.4469

Diretor

Carlos Mann

Chefe de Redação

Dario Chaves

Assistentes de Redação

Pedro Bahia, René Ferri

Edição e Arte

Lilian Maruyama, Ulisses Perez

Equipe de Arte

André Hernandez, André Miyazawa,

Daniel Ching, Daniela Carrara, Ed Peixoto, Giani

Rabelo, J.Ferraz, Lilian Maruyama, Marcos Freitas,

Renato C. Lopes

Equipe de Redação

Claudia Mastrange, Eduardo Torelli,

Jorge Campos, Marcos Lopes,

Mauricio Seimann

Equipe de Fotografias

Luís Prado, Munir Chatack,

Paulo Fasanello, Syllas Silveira

Secretarias de Redação

Claudio A. de Medeiros, Vanildo Junior

Assinaturas: Nenhuma empresa do grupo Escala de Publicações (EDITORA ESCALA, EDITORA CANAA e EDITORA HEAVY METAL), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Sumário



03 Apresentação Ranma

04 A criadora de Ranma

05 Fichas de Personagens

II A história



21 Guia para futuros treinadores Pokemon

Extra Especial!

Oi pessoal!

Tudo bem?

Aqui estamos nós com mais uma *AnimeDo Especial*, agora dedicada a *Ranma*. Ah! Vocês notaram o novo preço da revista? Graças à grande aceitação de vocês, leitores, a venda da revista subiu! Assim nós conseguimos abaixar o preço, para que todos possam comprar as duas *AnimeDo* que saem juntinhas, todos os meses! Além de *Ranma*, dedicamos um espacinho para o novo sucesso nas telinhas do Brasil: *Pokemon*! Então, o que está esperando? Pegue a sua! Leia e se divirta! Um beijão! LIL



Ranma 1/2

Devo confessar que, quando ouvi falar de *Ranma 1/2*, não fiquei entusiasmada. Depois de ver alguns desenhos de *Rumiko Takahashi*, continuei com os dois pés atrás, desconfiando do traço, da história, de tudo. Mas um belo dia fui com amigas, Cláudia e Mônica, até uma amostra de animes em Santo André, organizada pelo meu amigo Dan'up. Quando ele disse que teríamos *Ranma*, não me surpreendi, estava mais interessada em *Slayers* e *Gunsmith Cats*. Mas quando a tela se acendeu e as primeiras cenas de um enorme panda e uma menina de cabelos vermelhos apareceram, senti que havia sido conquistada, e para sempre. Amei! Todos os animes da amostra eram maravilho-

sos, mas somente *Ranma* ainda estava brilhando em nossas mentes. Voltamos, minhas amigas e eu, conversando animadamente, rindo e comentando sobre os personagens e suas histórias, felizes e libertas, ao pôr-do-sol. Assim, tenho o orgulho de apresentar e tentar passar para vocês, leitores, pelo menos um milésimo do que é ler ou assistir *Ranma*. Como é um anime ainda inédito aqui, optamos por dividi-lo em duas edições (ou mais, se for necessário), para uma melhor compreensão. Esta primeira parte apresenta os personagens principais do começo da série e suas mirabolantes histórias. Mês que vem tem mais *Ranma*. É só esperar.



Rumiko Takahashi

Nascimento: 22 de Setembro de 1957
Cabelos: Negros
Olhos: Negros
 Tem um irmão
Prática: lutas marciais
Mora: Japão

Rumiko Takahashi é uma das grandes desenhistas japonesas e conseguiu, literalmente, conquistar o mundo. Nascida no Japão em 1957, ela estudou criação de mangá com Kazuo Koike, criador de *Crying Freeman*. Em 1978 ela ganhou o *Shogakukan's annual* "new comic artist contest", no mesmo ano em que estreou a série *Urusei Yatsura* na revista semanal Shonen Sunday. Esse mangá se transformou em um fenômeno, vendendo mais de 22 milhões de cópias, se tornando anime, movies e OVA (Original Video Anime). Ela é considerada a criadora de mangás

de maior sucesso comercial de todos os tempos, vendendo mais de 100 milhões de cópias. Especialista em fazer comédias leves com histórias amalucadas, Rumiko explora principalmente as relações entre pessoas e romances mesclados com situações bem embaraçosas. Embora a comédia seja o seu forte, Rumiko Takahashi também sabe trabalhar histórias dramáticas e de terror. Ela é fortemente influenciada pelas mitologias chinesa e japonesa. Possuindo uma habilidosa narrativa, Rumiko Takahashi é conhecida por ser uma desenhista confiável e responsável, conseguindo sempre manter a qualidade em seus trabalhos. Seus personagens trazem sempre um passado incrível, além de serem muito fáceis de se simpatizar, por terem uma natureza quase infantil. Geralmente não existem vilões em seus mangás. Na verdade, seus personagens lutam contra a raiva, o ciúme, inveja, rancor etc.

Seus Trabalhos



Urusei Yatsura, feito 1978 a 1987, revista Shounen Sunday (34 volumes): sobre a elétrica princesa alien Lum e seu amor, o colegial Ataru Moroboshi, que só pensa em caçar garotas, menos Lum.



Maison Ikkoku, de 1984 a 1987, na revista Big Comic Spirits (15 volumes): sobre os excêntricos residentes de uma pensão.



Ranma 1/2, de 1987 a 1996, na Shounen Sunday (38 volumes): comédia sobre um rapaz que pode se transformar em garota



Rumic Theater: coletânea de pequenas comédias domésticas, sobre o dia-a-dia do Japão



The Mermaid Saga, começou em 1989 a ??, revista Shounen Sunday: Terror. Se você comer a carne de uma sereia viverá para sempre...



Inuyasha Sengoku Otogi Zoushi, de 1996 até hoje Shounen Sunday (2 volumes por enquanto): Kagome é mandanda para o Japão do século 16 e encontra Inuyasha.



I or W (Double), 1994, revista Young Sunday (1 volume): A história de um preguiçoso menino, cuja namorada morre, mas volta para recuperar seu corpo



One Pound Gospel, de 1989 até hoje, na revista Young Sunday: sobre o relacionamento de uma noviça e um boxeador

Ranma Saotome

Nome: Ranma Saotome
Idade: 16 anos
Olhos: Azuis
Cabelo: Preto (menino) Vermelho (menina)
Filho de: Genma e Nodoka Saotome
Primeira Aparição (Anime): Episódio 1
Primeira Aparição (Manga): Vol. 1
Ama: Akane

É amado por: Akane, Ukyo, Shampoo, Kuno (que ama sua forma mulher), Kodachi
Rivals: Mousse, Cologne, Happosai, Ryoga, Kuno, Kodachi, Tsubasa, Konatsu, Gosunkugi, Nabiki, Herb, Pantyhose Taro, entre outros
Características: É o personagem principal da série. Ranma é um rapaz normal, que só se preocupa em lutar e lutar, com uma pequena diferença: ele pode se transformar em uma garota! Depois que caiu em uma fonte amaldiçoada, toda vez que é molhado por água fria ele sofre uma transformação total e vira uma linda garota! Aliás tanto na forma homem quanto na forma mulher ele é muito bonito. Não é à toa que tantas garotas e garotos correm atrás dele. Sua maior esperança é encontrar uma cura para sua maldição.

Ranma tem muita força e rapidez, chegando a ter excesso de auto-confiança. Ele ama Akane, mas não consegue se declarar, acabando sempre sendo insolente e sarcástico. Mas ele também é um bom garoto, ou garota, conseguindo surpreender com sua coragem até a durona Akane.



Akane Tendo

Nome: Akane Tendo (ou Tendo)
Idade: 16
Olhos: Castanhos
Cabelo: Azul escuro
Filha de: Soun Tendo
Irmãs: Nabiki e Kasumi
Primeira Aparição (Anime): Ranma 1/2 TV episódio 1
Primeira Aparição (Manga): Vol. 1
Ama: Ranma

É amada: Ryoga, Ranma, Kuno, Gosunkugi
Rivals: Ukyo, Shampoo, Kodachi, Kuno
Características: Akane cresceu se dedicando à lutas e treinamentos, como um verdadeiro menino. Ela nunca ligou para bobagens românticas e na verdade chegava a desprezar qualquer rapaz que quisesse se aproximar um pouco mais. Até a chegada de Ranma, é claro. É bem verdade que Akane é violenta, nervosa e forçada, mas ela também tem sentimentos! E tenta negar todos quando o assunto é Ranma! Se pensar bem Akane, com seu jeito masculino de agir, também é meio homem e mulher!



Souin Tendo

Name: Souin Tendo
Idade: Aproximadamente 40 anos
Olhos: Pretos
Cabelo: Pretos
Pai de : Akane, Nabiki e Kasumi
Primeira Aparição (Anime): Episódio 1
Primeira Aparição (Manga): Vol. 1
Amã: Sua falecida esposa, Mis Tendo
Rivals: Happosai e qualquer um que ameace o noivado de Akane e Ranma
Características: É dono da Academia de Lutas Marciais Tendo, e é pai de Nabiki, Akane e Kasumi. A muito tempo combinou o casamento de uma de suas filhas com o filho de seu melhor amigo Genma. Souin é uma pessoa muito emotiva e está sempre chorando, seja de felicidade, tristeza ou raiva. É um bom homem e sonha com o dia em que Akane e Ranma se casarão.



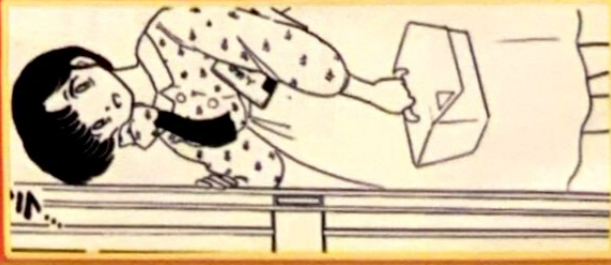
Genma Saotome

Name: Genma Saotome
Idade: Aproximadamente 40
Olhos: Pretos
Cabelo: Preto (ele está sempre de touca)
Pai de : Ranma Saotome
Esposa: Nodoke Saotome
Primeira Aparição (Anime): Episódio 1
Primeira Aparição (Manga): Vol. 1
Oponente: Happosai, Ranma, Ukyou
Características: Genma é pai de Ranma, e como ele também caiu em uma fonte amaldiçoada. Mas em vez de morrer, ele se transforma em um imenso urso PANDA!!! Seu sonho é casar Ranma com uma das filhas de seu melhor amigo, e também lutador, Souin Tendo, para que as duas famílias se unam criando a melhor academia de lutas marciais do mundo. Ele aparentemente se acostumou com sua forma de Panda, pois anda tranquilamente pelas ruas, sem se importar com os olhares de espanto. As vezes amedrontado diante de situações de confronto, ele usa de sua forma Panda para escapar ou tirar vantagem disso.



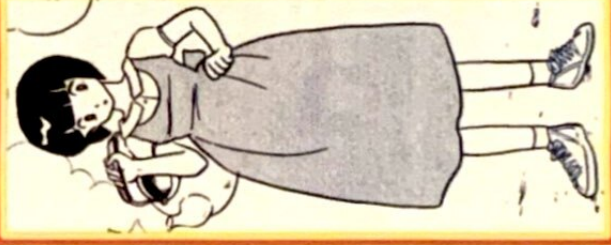
Kasumi Tendo

Name: Kasumi Tendo
Idade: 19 anos
Olhos: Verde-acinzentado
Cabelo: Castanho
Filha de : Souin Tendo
Irmãs: Nabiki e Akane
Primeira Aparição (Anime): Episódio 1
Primeira Aparição (Manga): Vol. 1
É amada por: Dr Tofu
Características: Kasumi é a filha mais velha de Souin Tendo. Depois da morte de sua mãe, Kasumi se tornou a perfeita dona-da-casa. Sabe cozinhar muito bem e cuida da casa e de todos da sua família. Ela procura por um homem mais velho, mas não percebe o amor que Dr Tofu sente por ela. Kasumi é otimista, doce e às vezes meio distraída. É a mais calma da família Tendo e é incapaz de sentir raiva e sentimentos negativos.



Nabiki Tendo

Name: Nabiki Tendo
Idade: 17 anos
Olhos: Castanhos
Cabelo: Acaju (castanho-avermelhado)
Filha de : Souin Tendo
Irmãs: Akane e Kasumi
Primeira Aparição (Anime): Episódio 1
Primeira Aparição (Manga): Vol. 1



Características: É a filha do meio de Souin Tendo e seu maior interesse são os lucros, tentando tirar proveito de todas as situações em que entra. Nabiki é realista, franca e inteligente. Não se interessa por artes marciais e sim por compensações e créditos.



Shampoo

Name: Shampoo
Idade: 16 anos
Olhos: Púrpura
Cabelo: Roxo-Azulado
Primeira Aparição (Manga): Vol. 4
Ama: Ranma
É amada por: Mousse
Rivals: Akane, Ukyou e Kodachi
Características: Shampoo nasceu em uma vila de Chinesas Amazonas, e foi treinada para ser uma cruel guerreira. Ela era considerada a melhor guerreira da vila! Até ser derrotada por Ranma(mulher). De acordo com as tradições da vila, se uma guerreira é derrotada por uma mulher, ela deve mata-la! Mas logo depois ela foi novamente derrotada por Ranma, dessa vez por sua versão masculina. De acordo com outra lei da vila, um vez derrotada por um homem, a guerreira deve se casar com ele! Assim, ela ama o Ranma homem, mas odeia a Ranma mulher! Logo depois ela chega ao Japão com sua avó Cologne para abrir um restaurante, o "Gato Café"! Shampoo, como muitos em Ranma, tem seus dois lados. Ela pode ser linda e doce e às vezes violenta e cruel. Seu maior sonho é ter Ranma só para ela! Ela também sofre de transformações. No seu caso, ela vira uma linda gatinha.



Kodachi Kuno

Name: Kodachi Kuno
Idade: 16 anos
Olhos: Púrpuras
Cabelos: Pretos
Irmã de: Tatewaki Kuno
Primeira Aparição (Anime): Episódio 5
Primeira Aparição (Manga): Vol. 2
Ama: Ranma (homem)
Rivals: Akane, Ranma (mulher), Shampoo e Ukyu
Características: Irmãzinha de Kuno, Kodachi tem um só objetivo: ganhar, não importa como. Sem um senso de honra ou escrúpulos, ela usa venenos, gases paralizantes ou qualquer outra coisa para ganhar as suas lutas. Kodachi ama Ranma e age loucamente contra Akane.



Tatewaki Kuno

Name: Tatewaki Kuno
Idade: 17 anos
Olhos: Castanho
Cabelos: Preto
Irmão: Kodachi Kuno
Primeira Aparição (Anime): Episódio 1
Primeira Aparição (Manga): Vol. 1
Ama: Akane e Ranma (mulher)
Rivals: Ranma
Características: o "Trovão Azul" do Colégio Furinkan, Kuno é um dos maiores inimigos de Ranma. Rico e lutador habilidoso, era o melhor do colégio. Até, de novo!, Ranma aparecer! Kuno adora se expressar por poesias, principalmente quando o assunto é Akane, que quer derrotar para leva-la a um encontro. O engracado é paixão à primeira vista de Kuno por Ranma. Ele imagina que Ranma é delicada e desprotegida, enquanto seu "irmão" Ranma é cruel e malvado. Ele odeia um e ama a outra, sem saber que são uma só pessoa (a série explora bem esse lado).



Ryoga Hibiki

Name: Ryoga (ou Ryouga) Hibiki
Idade: 16 anos
Olhos: Castanhos
Cabelo: Pretos
Primeira Aparição (Manga): Vol. 2
Ama: Akane e Akari
É amado por: Akari
Rivals: Ranma, Mousse, Kuno
Características: É o primeiro oponente que aparece com forças para ameaçar Ranma nas lutas marciais. Eles estudavam no mesmo colégio (antes da maldição de Ranma) e Ryoga desafiou Ranma para uma briga em um terreno perto da casa dele. Mas Ryoga tem um péssimo senso de direção, e só encontrou o local do duelo quatro dias depois. Ranma já havia partido com seu pai para a China. Ryoga não desistiu e o perseguiu, chegando à Jusenkyo, o campo das fontes amaldiçoadas. Ele foi derrubado por uma certa garota de cabelos vermelhos, caindo na água. A partir daí, vira e mexe Ryoga se transforma em um lindinho e enfezado porquinho preto! Ele se apaixona por Akane e utiliza sua maldição para ficar mais perto da amada, que adora o bichinho, chamado de P-chan (P de pig e chan de fofinho). Ryoga é o mais sofrido personagem de Ranma. Ele está sempre sofrendo com a inveja que sente da força de Ranma e do amor não correspondido de Akane, que só gosta dele como porquinho.



Ranma 1/2

Ranma 1/2



E aí pessoal?



Vai por bem, ou por mal!



As mil fontes amaldiçoadas

Tudo começa em Tóquio, Japão, que aliás parece ser o centro do mundo, pois sempre alguma coisa está acontecendo lá: são Godzilas destruindo cidades, guerreiras mágicas sendo levadas para outros mundos ou marinheiras com longos cabelos e saínhas curtas lutando contra o mal... Enfim, voltando à história, **Soun Tendou** recebeu um lindo postal, com um pandinha na frente, de seu melhor amigo, Genma Saotome, dizendo que ele e seu filho estão chegando para uma visitinha. Soun chora de contentamento, chamando alegremente suas três filhas. Desde a morte de sua esposa, Soun cuida sozinho de suas meninas: a dedicada **Kasumi**, a sapeca **Nabiki** e a caçula **Akane**. Todos moram na Academia de Lutas Marciais da família, e as meninas se reúnem na sala para ouvir as novidades do pai. Soun conta alegremente que muito tempo antes ele e seu

melhor amigo, o também lutador Genma, combinaram casar seus filhos para que as famílias unidas pudessem criar a melhor academia de lutas marciais do Japão! Agora Genma está trazendo seu único filho para que os acertos sejam finalmente feitos. As meninas não gostam nada desse negócio de casamento arranjado, e brigam para ver quem será a "vítima" que casará com o estranho. Como o tal filho tem 16 anos, todos acham certo que Akane, com a mesma idade, seja a escolhida. Justo a pobre Akane, que dedicou a vida inteira a sérios treinamentos, se tornando uma menina durona e moleca, sem nunca ligar para romantismos.

Enquanto isso, em outro canto da cidade, uma estranha luta acontece: um enorme panda corre atrás de uma menina, que grita que não vai a lugar nenhum, ou melhor: vai voltar para a China! As pessoas na rua assistem assustadas ao Panda bater na menina, levando-a desacordada para longe.

A família Tendou ainda está conversando na sala, quando o tal Pandão aparece, colocando a menina no chão, diante dos espantados donos da casa. Finalmente ela fala, revelando ser **Ranma**, filha de Genma. Soun, maravilhado, a abraça, sem perceber que se trata de uma menina. Nabiki, curiosa que só, não demora a descobrir os peitos da visitante e Soun desmaia sem compreender como seu amigo foi se enganar, dizendo ter um filho. Enquanto o pai chora, Akane sorri aliviada, se tornando amiga de Ranma. Elas vão até a sala de treinamento e Akane desafia Ranma para uma lutinha. Delicadamente, Ranma se desvia dos golpes de Akane e vence a luta sem esforço. Nossa! Ela é boa mesmo! Akane fica surpresa, mas ainda assim feliz, pelo menos perdeu para uma menina. Perder para um menino seria o fim! Enquanto isso, Soun finalmente se encontra com seu amigo **Genma** e os dois choram de emoção. De onde surgiu Genma? **Uma dica:** o panda foi tomar um banho quente! Daqui a pouco vocês vão descobrir a estranha ligação entre Genma e o panda. E a misteriosa menina, seria realmente Ranma?



Akane



1/2, o que?



Kasumi e Nabiki

Ranma foi criado(a) pela celebrada desenhista *Rumiko Takahashi*, que, depois de desenhar por cinco longos anos a série **Maison Ikkoku**, percebeu que conseguia desenhar muito bem tanto homens quanto mulheres. Assim, decidiu que seu próximo mangá se aproveitaria disso, contando a história de um rapaz que podia se transformar em garota. Mas como seria a transformação? Primeiro ela pensou que seria toda vez que o rapaz levasse um soco. Mas não estava bom. Foi quando uma ideia lhe apareceu na mente: e se acontecesse quando caísse na água? Logo ela imaginou várias fontes amaldiçoadas e foi unindo os pontos, criando sua nova história. Assim, Ranma estreou nas páginas dos mangás em Setembro de 1987, na revista *Shonen Sunday*, conquistando uma legião de fãs.



Adivinhe quem é?

Lum e amigos



Segura essa!



Hora do banho!



Até o fim da série, em fevereiro de 96, foram no total 38 volumes lançados e milhões de admiradores pelo mundo. E para delírio de todos, Ranma foi para a TV, começando exatamente como o mangá. Ao total foram 161 episódios para a TV, 38 volumes de mangá, 12 OVAs, três filmes. Foram mais de 100 milhões de cópias dos mangás Ranma vendidos pelo mundo, além de pôsteres, livros de ilustração, CDs com trilhas sonoras e mais de dez jogos de videogames! Não é a toa que Takahashi é hoje a quinta pessoa mais rica do Japão! Foram nove anos de mangás e histórias de Ranma, terminando com um volume duplo em 1996.

E aí, curioso para saber mais sobre a série? Então vamos lá!

Enfim, a história de Ranma e Genma
Ranma vai tomar um banho e mergulha até a cabeça no ofurô (banheira). Akane também entra para tomar seu banho, afinal qual o problema? Eram amigas e ambas garotas... ou não? Assim que chega perto da banheira, Akane fica frente a frente com um rapaz que nunca viu na vida! E os dois estão pelados! Em uma das mais engraçadas cenas que já vi, Akane veste um roupão e sai lentamente do banheiro, fechando a porta. Fica ali por alguns segundos em silêncio, até soltar um enorme GRITTOOO, saindo correndo para pegar a coisa mais pesada da casa para bater na cabeça do estranho. Ela ainda carrega uma enorme estátua (uma mesa, no anime) quando o estranho aparece, devidamente vestido, é claro, na sua frente. Ele se apresenta: **Sou Ranma!**



Souen Tendou



Que trio!



Genma



Kuno

"Mas como?", você me pergunta. Quem responde é o próprio Genma, que começa a contar sua estranha história: ele e seu filho Ranma estavam fazendo uma viagem de uma década pelo mundo como parte de um duro treinamento de artes marciais, lutando nos campos mais perigosos da Terra. Estavam no fim da jornada quando chegaram naquele que era considerado o pior, o Campo de **Jusenkyo** e suas mil maldições. Era um campo com infinitas pequenas fontes com altos bambus saindo das águas. Logo os dois estavam sobre os bambus lutando ferozmente e, em um ataque surpresa, Genma acaba caindo em uma das fontes. Ranma espera, mas assustado vê sair da água, em vez do pai, um enorme urso Panda, que começa a golpeá-lo. O rapaz também cai em uma das fontes e, quando volta à superfície, descobre que é agora uma garota!!! Na verdade, cada uma dessas fontes tem uma maldição e quem cai em suas águas se torna amaldiçoado também. Genma caiu na Fonte da Maldição do Panda, por isso agora se transforma em um urso, enquanto Ranma caiu na fonte em que uma menina morreu, por isso sua forma atual.

Epa!!!!



Família Saotome

Agora, toda vez que são molhados (por água fria!) eles se transformam, e para voltarem ao normal é preciso um belo banho de água quente.

Aliviado por ver que Ranma é realmente um rapaz, Soun apresenta suas três filhas, em especial Akane, que se tornará noiva de Ranma. As irmãs brincam com a coitada dizendo que já que Akane não gosta de meninos, Ranma é perfeito para ela! Afinal, ele é meio menino, meio menina! Ranma e seu pai se tomam hóspedes da casa da família Tenou e toda hora o rapaz tromba com Akane nua no banheiro. Essa é uma das muitas cenas embaraçosas muito utilizadas na série.

E já que vão morar um bom tempo por ali, Genma decide que Ranma deve ir estudar na mesma escola de Akane, e os dois são obrigados a irem juntos para o colégio: Akane vai pela calçada, enquanto Ranma faz seu próprio caminho por cima dos muros e grades. Quando chegam na escola, Ranma não acredita no que vê: uma multidão de garotos correndo, alguns armados, outros gritando, na direção de Akane, que começa a lutar. Ela facilmente derrota todos e age como se a cena já fosse uma rotina. Logo ouve-se um trovão e surge o belo **Kuno**, o melhor lutador do colégio. Recitando suas poesias, ele atira uma rosa para sua amada

Akane, desafiando-a. Kuno espalhou pelo colégio que ele iria derrotar Akane, para então conseguir o sonhado encontro com a garota. Por isso todos os dias, os muitos pretendentes de Akane tentam derrotá-la, para conseguir sair com ela. Ranma fica inconformado com essa história e parte para lutar contra Kuno, para defender Akane. Os dois começam a lutar e alunos se acotovellam nas janelas para ver a briga. Ranma é muito mais rápido que Kuno, mas infelizmente começa a chover e seu segredo está por um fio! O que acontecerá? Em outra cena engraçadíssima, um Panda enorme aparece correndo com uma chaleira nas mãos, levando Ranma para bem longe, antes que alguém visse o seu segredo. Depois disso, toda hora Kuno tenta arranjar encrenca com Ranma. Em uma dessas brigas, os dois acabam caindo em uma piscina, mas como Kuno não sabia nadar, Ranma acaba salvando-o. Como consequência, Ranma tem que ficar na sua forma mulher secando suas roupas em cima de uma árvore, enquanto Akane procura água-quente. É claro que logo Kuno chega, com sua espada de madeira nas mãos, desafiando pela milésima vez Akane, que já voltava trazendo uma chaleira.



Feitos um para o outro!

A essa altura, Ranma e Akane já deveriam ter por perto um fogareirozinho sempre aceso com uma chaleira em cima, para se prevenir!

Em um ataque, Kuno descobre Ranma em cima de uma árvore. Ranma salta para atacá-lo. Agora a briga era com ele, ou melhor, com ela! Kuno se vê derrotado pela menina e fica inconformado. Adivinha! Ele apanhou e gamou! Se apaixonou pela menina de cabelos vermelhos e agora divide sua paixão por Akane e Ranma. Ele pede para Nabiki entregar um recado, que marcava um encontro com Ranma. Pensando que seria outra briga, Ranma fica aturdido quando Kuno lhe dá um buquê de flores! Ele nunca havia passado por isso e fica, pela primeira vez, confuso de verdade com sua condição de às vezes homem, às vezes mulher. Chega a sonhar com Kuno, o que o deixa muito nervoso!

Agora Akane e Ranma vão sempre juntos para a escola e Ranma ajuda a derrotar os muitos predentes-fighters de Akane. Enquanto isso algo engraçado acontece com Kuno: ele já viu os dois Ranmas, em momentos diferentes, é claro, e acha que os dois são irmãos!

Ele detesta o Ranma, seu maior rival, mas ama a Ranma, que considera ser uma garota delicada e gentil.

Em casa, o treinamento de Genma e Ranma prossegue e vira e mexe os dois caem no laguinho que fica nos jardins da academia. Genma parece estar plenamente acostumado com sua forma panda, chegando até a gostar dela, enquanto que Ranma ainda não se adaptou. Mesmo mulher, ele se esquece de seu corpo e anda sem camisa pela casa, para espanto do pobre Senhor Soun, que faz as caras mais engraçadas quando o vê assim!

Com o tempo Ranma vai começando a perceber Akane, sua beleza, seu sorriso, suas bofetadas, e Akane, ao ser defendida com tanta coragem por Ranma, mesmo tentando negar, também tem o coração balançado.

Agora, toda vez que Ranma se machuca (e, depois de conhecer Akane, são muitas vezes), ele vai até o consultório do Dr. Tofu, que é apaixonado pela bela irmã de Akane, Kasumi. Pena que ela seja a única a não perceber isso.



Dr Tofu ama Kasumi

Em outro canto do Japão, um jovem andarilho pergunta por um nome: Ranma. E depois de chegar a uma vila e matar um enorme javali com seu guarda-chuva de bambu, ele finalmente parece ter achado uma dica de onde encontrar seu inimigo. Uma semana mais tarde ele o encontra na escola e uma antiga batalha recomeça. Ranma recebe um ataque surpresa do jovem e, se esquivando, ele tenta lembrar de onde o conhece. Finalmente se lembra: é Ryoga Hibiki, um antigo rival da escola, do tempo anterior às maldições. Há muito tempo atrás Ryoga desafiou Ranma para um duelo, mas não achando o local marcado, se perdeu e demorou quatro dias para chegar. Ranma já havia ido embora, em mais uma viagem com seu pai.

Ryoga ataca furiosamente e Ranma não compreende por que. No meio da luta, os dois quebram um bebedouro e a água jorra, transformando Ranma na frente do inimigo. Ryoga se espanta, mas a batalha prossegue enquanto os outros alunos correm para escapar dos golpes cada vez mais fortes dos lutadores. Akane é ferida e corre perigo. Ranma utiliza o próprio guarda-chuva do adversário para saltar e flutuar até o telhado. Salvos, Akane e Ranma se abraçam fortemente, mas Ryoga não desiste e volta sem piedade ao ataque



Ryoga



É ruim hein?

e, jogando seu cinto como shuriken, corta o cabelo de Akane! Ela fica paralisada, enquanto Ranma e Ryoga esperam sua reação. Os dois tentam se desculpar, enquanto Akane simplesmente caminha para casa, com muita raiva pelo que aconteceu.

Ela se lembra que decidiu deixar o cabelo crescer quando era criança porque queria que o Dr. Tofu gostasse mais dela do que de Kasumi.

Ryoga retorna à noite para um novo ataque e encontra Ranma dormindo. Com todo o barulho que Ryoga faz, o pai Panda joga os dois para fora e Ranma, na chuva, se transforma em garoto. Ryoga se protege com seu guarda-chuva. Mas Akane joga um haltere nele e o guarda-chuva cai. A única saída é correr para se esconder! Depois de tudo, Akane volta para seu quarto e encontra um lindo porquinho preto! Aproveitando que Ranma vai tomar um banho quente, ela pede para ele lavar também o bichinho. Surpresa! Assim que Ranma, já despida, coloca o porquinho na banheira, ele se transforma em Ryoga! Ele também esteve nas fontes amaldiçoadas e caiu em uma, quando foi atacado por uma menina de cabelos vermelhos e um panda. Depois de ver Genma-Pandão, ele acredita que a culpa de sua maldição é de Ranma!

Para acalmá-lo Ranma derruba água fria e, transformado em porquinho, Ryoga sai correndo pela casa. Ranma corre para bater no pobre porquinho e Akane o salva, lhe dando um beijo. Os olhinhos do porquinho brilham! O engraçado é que Ranma tenta capturar Ryoga-porquinho, mas não revela seu segredo a Akane. Assim a menina não se separa do bichinho, nem para dormir. Ele pode ser sempre encontrado quietinho, no seu travesseiro.

No outro dia, Ranma (na forma feminina) vê uma garota lutar covardemente contra três pessoas enfaixadas. Ela se apresenta como **Kodachi Kuno** e foge. Na verdade Kodachi é uma ginasta de artes-marciais que já machucou muitas garotas e Akane decide entrar na briga para defendê-las. Não gostando nada disso, Kodachi resolve abar com Akane, esperando ela dormir, para atacar com um martelo enorme. Akane vê a inimiga em seu quarto e briga começa. Kodachi não desiste, mas perde o martelão com um chute de Akane, e foge, deixando o quarto repleto de rosas.

Kuno e sua irmã Hodachi



Uma forte ligação!



No telhado, Ranma acidentalmente bate em Kodachi, que fugia, e ela cai. O herói a salva e Kodachi se apaixona à primeira vista! No outro dia, na escola a garota descobre que Akane é noiva de seu herói e manda um olhar 51 direto para Ranma, como se ele a estivesse traindo. Rancorosa, Kodachi faz uma aposta com Akane, e o prêmio é Ranma! Ela vai embora e Kuno, seu irmão, aconselha Akane a ter muito cuidado. Ele lhe dá um buquet de flores e também vai embora. O treinamento para o duelo de Ginástica Marcial vai começar, mas infelizmente Akane torce seu pé! Ranma, como menina, deverá lutar em seu lugar, e Ryoga concorda em ser o treinador! Isso não vai dar certo!



Olha o porquinho!!

O grande dia da luta chega e as duas garotas já estão no ringue. Kodachi, usando de mais truques sujos, distrai Ranma e lhe coloca algemas, com correntes e com o Porquinho Ryoga preso na ponta! A luta começa e Kodachi vai usando todas as armas que pode, chegando até a jogar água quente em cima de Ranma. Tudo termina bem, graças a Akane, que trata logo de usar uma mangueira para esfriar os ânimos de todos e salvar o segredo de Ranma. A luta utiliza a ginástica olímpica como golpes para acertar o inimigo e, de acordo com as regras, a lutadora que sair do ringue perde.



Azusa e Mikado



Uau! Que beijo!



Shampoo

Mas que ringue? A briga se torna tão violenta que a arena da luta termina totalmente destruída! Ranma, se segurando como pode em uma das pontas do ringue que ainda permanece em pé, é declarada a vencedora! Kodachi chora, sem acreditar. Depois de tudo isso, Akane só quer se divertir. E patinação no gelo é uma ótima opção de lazer. Mas o porquinho preto preferido de Akane, o P-chan, desapareceu e ... espere! Está ali com uma garota de lacinho nos cabelos. Akane vai atrás da garota, que se nega a devolver o bichinho. Mas seu amigo, um belo e alto rapaz, tira-o de suas mãos, devolvendo para Akane. Furiosa, a garota desafia Akane para uma disputa de Luta Marcial Sob Patins! A tal garota mimada se chama **Azusa** e é obcecada por coisas bonitinhas. Já o rapaz se chama **Mikado** e adora meninas e principalmente, beijar meninas! Juntos eles são o par de ouro da patinação no gelo, imbatíveis em uma luta! Infelizmente Ranma não sabe patinar e vai treinar com Akane na forma de menina. Mikado vendo a linda garotinha de cabelos vermelhos, lhe dá um profundo beijo, o que deixa Ranma furioso. Agora ele só pensa em ganhar e dar o troco!

O curioso é Rumiko Takahashi unir esportes admirados pelos japoneses, como a pa-

tinação e a ginástica olímpica, para servirem como lutas. E geralmente tudo acaba destruído, com o ringue rachando e ameaçando os competidores. Aqui acontece o mesmo. No dia da luta de Ranma e Akane contra Azusa e Mikado, a camada de gelo, graças aos os duros ataques dos competidores, se racha, revelando a existência de um verdadeiro mar abaixo. Akane cai, mas é salva por Ranma mulher e Ryoga. Ainda no estádio de patinação, Akane está sã e salva, mas a confusão estava só para começar. Rachando as paredes chega a tempestuosa **Shampoo**, que reconhece a Ranma-garota e vai logo atacando. Mas onde elas se conheceram? Foi algum tempo antes, depois que Ranma e seu pai caíram nas fontes. O panda e a menina rumavam esfomeados pela China, até encontrarem uma vila de amazonas-chinesas, é claro. Estavam oferecendo um banquete em honra da melhor amazona da vila, chamada Shampoo. Depois de comerem, Ranma é desafiada por Shampoo para um lutinha básica, e ganha, é claro. De acordo com as leis locais, quando uma amazona perde para uma garota, ela deve lhe dar um beijo e assassiná-la! Assim Shampoo deixou sua vila e seguiu Ranma e o Panda até o Japão.

Ela é levada até a casa dos Tenou para um chazinho e lá vê a forma masculina de Ranma. Shampoo o acha muito parecido com a Ranma e não gosta nada disso. Os dois começam a lutar e Shampoo é novamente derrotada. Mas outra lei lá da terrinha também diz que se uma amazona for derrotada por um RAPAÇ, ela deve se casar com ele! Mais uma para ficar no pé de Ranma! E quem não gostou nada disso foi Akane. Afinal, querendo ou não, o noivo já era dela! Mas Shampoo é bem diferente da durona Akane. Uma vez apaixonada, ela se torna doce e carinhosa com Ranma, de uma forma que nem ele estava acostumado. Akane estava cada vez mais enlouquecida de ciúmes! O engraçado é que, mais uma vez, Shampoo fica apaixonada por Ranma, mas tenta matar a Ranma, sem saber que são a mesma pessoa! Ela percebe o interesse de Ranma por Akane e resolve agir. Usando um shampoo especial, ela consegue fazer Akane se esquecer totalmente de Ranma. E só ela tem a cura! Para entregá-la, Shampoo exige uma coisa: a morte da Ranma-garota! Ranma conversa com Ryoga, que quer mais que Akane nunca mais se lembre de Ranma e os dois começam a brigar. Akane tentar interferir, mas é insultada por Ranma. Começando a se recuperar, ela lhe dá um soco como resposta. Ela se lembrou!

Ranma decide acabar de vez com tudo isso e se molha com um balde de água, se transformando. Ele diz para Shampoo que na verdade ele sempre foi uma mulher, apenas disfarçada de homem! Shampoo, confusa e magoada com tudo isso (afinal ela detesta a Ranma mulher), abaixa a cabeça e vai embora, retornando para sua vila. Apesar de achá-la bonita, Ranma fica no telhado olhando, deixando que ela se vá.



E aí, está gostando?
No próximo número de *AnimeDo Especial Ranma*; mais fichas dos personagens principais, a continuação de Ranma e sua história, e a chegada de novos e surpreendentes personagens! Aguardem!



Guia Para Futuros Treinadores

Pokemon



Mas o que é um Pokemon?

Pokemons, ou Pocket Monsters, são seres de variados tipos, formas, cores e poderes, que são treinados para lutas fenomenais, para proteger seus donos ou apenas como animais de estimação. Existem Pokemons adaptados a todo ambiente e uma vez treinados, serão fiéis à seus treinadores para sempre. São mais de 151 Pokemons, com mais alguns secretos e novos que estão estreando no Japão.

Eles podem ser pequenos, médios ou bem GRANDES!!!

Podem ser de água, terra, fogo, elétricos, psíquicos ou fantasmas. Podem ser vegetais, minerais, insetos, animais, mecânicos ou como o Ditto, que pode se transformar em qualquer tipo de criatura ou objeto.

Com seu desenvolvimento, eles também podem EVOLUIR(o que não significa que ficarão mais bonitos!) aumentando o seu tamanho e poder.



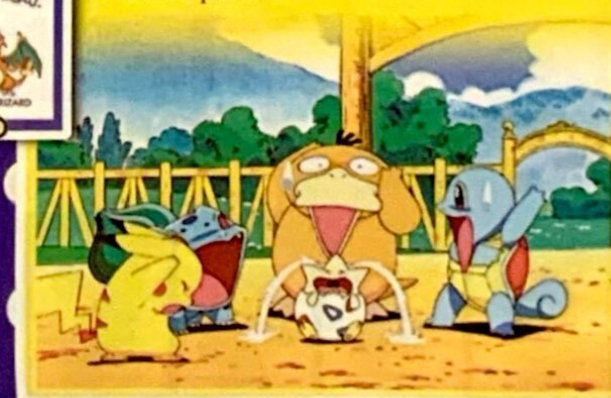
Vários Tipos



Insetos, Animais, Minerais, etc



Exemplo de evolução





Ash Ketchum

Nome no Japão: Satoshi

Ash sonha ser o maior Treinador Pokémon do Mundo! Mas ainda tem muito o que aprender! Seus Pokémons: Pikachu, Butterfree (Que já foi embora), Búbassaurinho, Pígeotto, Squirtle, Charmamillion, Krabs, Primeape

Pokemons de Ash



Os Treinadores Pokémon

Aqui a profissão mais procurada e famosa não é a de modelos e publicitários, e sim a de Treinadores Pokémon. Para se tornar um treinador é necessário: assim que você fizer 11 anos arrume uma pequena mochila com suas roupinhas preferidas, (eu sei mãe! o agasalho) que aliás nem vão aparecer pois aqui personagem de anime só usa uma roupa! Ah! Nada de levar os mangazinhos preferidos, a geladeira ou a televisão, hein! Você terá um longa viagem pela frente, não pode levar muito peso! Feito isso, se despeça da sua mãe, (eu sei mãe! o agasalho!) e saia correndo até o laboratório de um professor credenciado pela Liga de Treinadores Pokémon, a LTP, para receber seu primeiro Pokémon. Você pode escolher entre um poderoso Búbassaurinho, um lindo Charmander, ou o Squirtle. Mas se chegar atrasado, não se preocupe! Você poderá ficar com o melhor de todos, um lindo e chocante PICACHU! Os Picachus são "ratos" elétricos, que usam de energia elétrica de suas bochechas para atacar os seus inimigos. Cuidado! Ele poderá atacar você! Leve sempre luvas de borracha! Pronto! Munido de luvas de borracha, tênis macios para longas caminhadas, uma Pocket Agenda (que o você recebeu junto com seu Pokémon) e sua mochila, (eu sei mãe! o agasalho!) você já está pronto para sua grande aventura!



Agora é só encontrar um turma legal para ir com você! De preferência devem ser uma menina ruivinha meio briguenta, que adora sua bicicleta, e um rapaz de olhos pequenos, ótimo cozinheiro e que adora garotas bonitas! Pronto! É só sair pelo mundo, para pegar muitos Pokémons! Pô!

Eu sei mãe, o agasalho!

Mas se você quer realmente ser o maior Treinador do Mundo, terá que levar seus Pokémons para os estádios licenciados pela Liga, para lutar contra treinadores oficiais. Tudo isso para conseguir insignias, que são uma espécie de medalhas que indicam a importância do treinador. Quanto mais insignias, mais o treinador venceu lutas.

Exemplo de Treinadores

Peguemos por exemplo os três amigos Ash, Brock e Misty. Ash, assim que fez 11 anos, arrumou a malinha, disse Tchau para a mãe (não esqueça o agasalho!) e foi atrás de seu grande sonho: ser o maior Treinador de Pokémons do mundo! Infelizmente ele acordou atrasado e quando chegou ao laboratório da cidade onde mora, Pallette, todos os Pokémons já haviam sido levados! Mas o responsável pelo laboratório, o professor Carvalho, é muito legal e deu um jeitinho. Ele trouxe uma PocketBola que havia misteriosamente sobrado.



Pokemons de Misty



Misty

NO Japão: Kasumi

Misty é alegre e tenta provar para as irmãs mais velhas que pode ser uma ótima treinadora. Adora Pokémons da água e é dona do lindo Horsea e do engraçado Psyduck. Seus Pokémons: Horsea, Psyduck, Goldy, Starmie, Staryu e Topegy.





Brock

No Japão: Takeshi
Brock é líder do ginásio de Pewter e seu sonho é ser criador de Pokemons. Brock prefere Pokemons de pedra, mas adora o Volpox que ganhou de uma bela garota. Aliás, bonitas garotas são o seu fraco! Seus Pokemons: Onix, Volpox, Jubart e Geodude.

Pokemons de Brock



VOLPOX



GEODUDE



JUBART



ONIX

Obs: PocketBolas são pequenas bolas mecânicas usadas para guardar os Pokemons, assim facilitando o seu transporte. Existem treinadores com mais de trinta Pokemons capturados, imagine como seria difícil leva-los para viagens atrás de mais Pokemons!

Bom voltando ao texto, o Pokemon que havia sobrado era um belo espécime de Picachu, que genioso como só sua espécie sabe ser, vai logo dando um "chocão" no seu novo dono. Esse seria só o primeiro de muitos!

Ash, agora com seus apetrechos e seu lindo e irado Picachu pode seguir em paz sua jornada. A idéia de sair pelo mundo só com uma mochila e levando um bichinho de pelúcia que solta raios parece ser meio assustadora para muitos, mas não para Ash ele está confiante! Logo ele vai perceber que a vida de um treinador não é nada fácil.

Com seu Picachu teimoso e sem conseguir capturar nenhum novo Pokemon, Ash é atacado por um bando de Pigdeys, e precisa salvar Picachu que está ferido. É aí que entra Misty, que está pescando tranquilamente. Ash além de roubar, ele destrói sua bicicleta para salvar Picachu. Mas tudo acaba bem! Picachu finalmente aceita Ash como seu treinador e Misty promete ficar no pé de Ash até ele pagar sua bicicleta. Mas falta mais alguém nessa turminha. É Brock, um habilidoso criador de Pokemons, que decide acompanhar

Ash em sua viagem para se tornar o maior criador de Pokemons do mundo! Mas ele tem uma fraqueza: belas garotas! Ele fica totalmente abobado! A cara de Brock quando vê uma garota é hilária, engraçadíssima!

A turma deve agora seguir sempre em frente, conhecendo lugares incríveis, pessoas com suas histórias e problemas e, é claro, atrás de novos e poderosos Pokemons! Uma surpresa atrás da outra!

Mas também temos inimigos!

O primeiro inimigo e rival de Ash é o exibido Garry Carvalho, neto do professor Carvalho. O garoto já capturou mais de 30 Pokemons e tem até torcida organizada que o acompanhar nas viagens. Ele está mais perto que nunca de se tornar o maior Treinador do Mundo, para desespero de Ash que no máximo capturou 8 Pokemons! Mas qualidade é o que conta, não é?

Mas os inimigos principais em Pokemon estão na equipe Rocket, e são os mais engraçados rivais que já apareceram nos animes! São eles: Jessie, James e Meawth. Depois que descobriam os poderes de Picachu, esse pessoal não sai do pé de Ash, para sorte nossa! As mais engraçadas cenas de Pokemon se devem a essa turma, que não se cansa de inventar planos mirabolantes que só dão errado, fazendo a Equipe Rocket decolar na velocidade da luz....



Gory





Jessie



James



Meowth



Pocket Monsters era inicialmente um jogo feito para o compacto GameBoy, (que aliás sou viciada em Tetris) que virou mania no Japão se tornando o jogo mais vendido da história do pequeno video-game. Esse jogo tinha a história parecida com a do anime, com Ash encontrando Pokemons e lutando contra outros treinadores, para evolui-los. A diferença é a falta da equipe Rocket, que foi criada para o anime. Aqui no Brasil, a Record afirma ter comprado até o capítulo 57, e já estamos no capítulo 50. Esperamos que, com o sucesso que Pokemon está fazendo, a rede de televisão traga capítulos novos, direto do Japão.

Certo! Meus atentos leitores! Você agora já sabem o básico para se tornarem bons treindores. Lembrem-se de cuidarem bem de seu Pokemon, com massagens para acalmá-los e boas rações para que eles sejam sempre saudáveis. Assim vocês terão os melhores Pokemons! Mas se você quer saber mais, calma! AnimeDo já está preparando novos guias e matérias, com todos os 151 Pokemons e suas habilidades. É só esperar.



Ganhadores da Promoção YU YU

E aqui estão os sortudos que levaram as Camisetas do YU YU:
Cristina Y. Saito - Bastos - S.P.
Ricardo de Almeida- Paraisópolis-SP
Michiko Kimura Sinzato- Taubaté-SP
Silas N. Santos- Barueri - SP
Deborah Fabricio Araujo- Fortaleza- CE
Fabiola do S F dos Reis- Ananindeua-PA

Leticia Câmara da Silva- São Gonçalo-RJ
Luiz Aquiles D. Nuñez- Cristo Redentor -RS
Franciele Arigoni- Turvo- SC
Sabrina Kazumi Vieira- Santo André-SP

Parabéns, pessoal! E quem não ganhou, não desista! Ainda vamos ter muitos outros concursos nas páginas de AnimeDo! Até a próxima!

Cartas

Oi! Meu nome é Fran, tenho doze anos e adoro o YuYu. Cheguei a fazer guerra para ficar em casa, perder a diversão das férias, só para ver YU YU. Eu fiquei. Dane-se o mundo, que eu não me chamo Raimundo! Meu maior sonho é que um dia a Botan apareça na janela do meu quarto com seu remo e me leve para fazer parte da turma mais divertida do além: Yu Yu Hakusho!

Franciele Arigoni
Turvo - SC

R: Fran, só pude publicar um pedacinho da sua carta, mas queria dizer que me emocionei com suas palavras, principalmente com seu sonho. Sabe, acho que todos nós temos um desejo assim como o seu! Eu, por exemplo, sonhava em me tornar a Misa Haiase do Macross e sair por aí viajando pelo espaço! Ou gritar bem alto: pelo poder do prisma lunar! e me tornar uma linda guerreira. Eu entendo você quando diz que os animes nos fazem sonhar, rir e chorar também! É aí que está toda a magia dos desenhos, fazendo simples personagens de acetato virarem importantes e verdadeiros amigos! Mas lembre-se: ter amigos de verdade também é maravilhoso e sorrir em um lindo dia de sol também é muito bom! Assim, ame os desenhos como eu, mas não deixe de viver a vida real, tá? Um beijão!

Oi! Meu nome é Maick e tenho 15 anos. As minhas sugestões são: botar as letras das músicas dos animes no final da revista, contar também sobre os OVAs, usar as folhas que sobram com fotos do anime, é melhor do que falar sobre outro desenho!

Maick Gomes dos Santos

Cartas

R: Oi! Maick! Vamos a suas sugestões: eu gostei muito da idéia das letras e quanto a colocar matérias sobre OVAs, Cds, livros etc do anime especial do mês, nós realmente, desde o começo planejamos fazer isso, mas a falta de espaço não ajudava. Assim estamos tentando reformular a revista, dividindo a matéria em duas ou mais, para que possamos fazer com mais calma a pesquisa e o mais importante: termos mais páginas para falar tudo sobre cada anime. Quanto as últimas páginas, o assunto é meio complicado. É assim: quando um anime chega aqui no Brasil, ele sempre vem através de alguma empresa, que compra os direitos de distribuição no país. Assim, ela tem totais direitos sobre qualquer produto com a marca do seu anime. Pois bem, nós que fazemos a revista podemos fazer a divulgação dos animes, usando fotos e contando a sua história. Mas uma revista completa falando somente de um anime deixa de ser divulgação para se tornar um produto. Assim, por mais que queiramos, não podemos fazer uma revista de um só anime. Vamos sempre tentar colocar assuntos interessantes nas últimas páginas, para que vocês leitores conheçam mais do mundo dos animes e não se sintam chateados, OK?

Olá, galera da AnimeDo! Quero fazer algumas perguntinhas: Como eu faço para conseguir os números atrasados? Onde foram parar os desenhos que passavam na Manchete? Que idade tem a desenhista da Sailor Moon e do YU YU? Quem é você tão simpático que responde as cartas dos leitores? Gos-

Cartas

taria que colocassem meu endereço para me corresponder e trocar desenhos, com os leitores do Brasil e principalmente do meu Estado!

Lise Canilha
Rua Goiânia, nº105
Santa Rita- Guaíba RS
CEP: 92500-000

R: Oi, Lise! Muitos leitores estão escrevendo querendo saber sobre números atrasados! Eu tenho uma surpresa para vocês! Os três primeiros números serão relançados juntos, como uma coletânea e com uma capa novinha que estamos bolando! Novidades no News do próximo mês! A antiga rede Manchete, e agora Rede TV, vira e mexe está reprisando seus animes, principalmente YU YU e Shurato. Bem que eles podiam passar de novo Sailor Moon que, aliás, só vimos uma vez, e U.S. Mangá! Já que está difícil trazer animes novos, seria muito bom que pudessemos ver de novo esse anime que passaram tão rapidinho por aqui, não acham? A Senhora Naoko Takeuchi tem 32 anos e o excelentíssimo senhor Yoshihiro Togashi tem 33 anos. Quem responde as cartas sou eu, Lillian, e escrevo também todos os textos das duas revistas. Apesar de ser ilustradora e Diretora de Arte, eu resolvi me aventurar nessa área também. Sabe, a cada revista eu aprendo mais um pouquinho e espero estar melhorando com a experiência que todos nós da redação estamos adquirindo aqui. Vamos seguir, sempre em frente! Um beijão, Lise!

Correio AnimeDo

Querendo se corresponder...

Ana Flávia Masques

quer se corresponder com fãs de Sailor Moon, Guerreiras Mágicas, Ranma e YUYU
Rua Santa Catarina nº 363-B. Eistados
CEP: 89120-000 Timbó-SC

Ana Caminda Pedroso

adora trocar desenhos
Rua: Dona Helena Galvão César nº 260
Bairro: Jardim Modelo
Guaratinguetá-SP
CEP: 12524-840

Mariana Sathie Nakamura

adora escrever
Rua Murici nº 156
Bairro: Cohab Floresta III
Porto Velho - RO
CEP: 78911-490

Priscila Moraes

quer se corresponder com o pessoal de Francisco Morato e arredores
Rua Olavo Bilac nº 426
Bairro: Jardim Santo Antônio
Francisco Morato -SP
CEP: 07790-000



Receba em sua casa os melhores Vídeos e Kits para montar!

Vídeos Anime - Diversos Títulos



ANIME-01
R\$ 20,00



ANIME-02
R\$ 20,00



ANIME-03
R\$ 20,00



ANIME-04
R\$ 20,00



ANIME-05
R\$ 25,00



ANIME-06
R\$ 20,00



ANIME-07
R\$ 20,00



ANIME-08
R\$ 20,00

Kits Anime - Diversos Títulos



GOODESS
R\$ 45,00



3 GIRLS
R\$ 65,00



GINKEY
R\$ 45,00



DIGITAL DOLLS 1
R\$ 35,00



DIGITAL DOLLS 2
R\$ 35,00



DIGITAL DOLLS 3
R\$ 35,00



VAMPIRELLA
R\$ 45,00

Enviamos para todo o Brasil

Para ter essas fantásticas obras em sua coleção, entre em contato com a gente! Passe já na nossa loja, ou peça por carta. Você pode efetuar o pagamento por cheque nominal ou cheque-correio em nome da **COMIX BOOK SHOP**. Ao valor total de seu pedido, acrescente mais R\$ 5,00 para despesas de manuseio e postagem. Como essa taxa é fixa, aproveite para comprar vários itens de uma só vez, ou reúna os amigos e faça um pedido em conjunto. Nosso endereço é:

Alameda Jau, 1998 - São Paulo - SP - CEP 01420-002 - Telefones: (0**11) 883.2142 e 3061.3893.



ANIME > DO



POSTAL ESPECIAL

POSTAL ESPECIAL



ANIME DO



POSTAL ESPECIAL